LANÇAMENTOS MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO ★ INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA ★ THE SECRET OF SHINOBI (MASTER) ★ SILKWORM ★ GUNDEK ★ HARLEN GLOBETROTTERS ★ TOTALLY RAD ★ POWER BLADE (NINTENDO) ★ SUPER VOLEYBALL ★ ALIEN STORM (MEGA) ★ ULTRAMAN ★ SUPER GHOULS AND GHOSTS (SUPER NES)

FINALMENTE UM HERÓI TÃO LOUCO POR AVENTURA QUANTO VOCÊ.

Já que você é louco por aventura, prepare-se: o jogo "Indiana Jones e a Última Cruzada" para o Master System é aventura que não acaba mais. Nele, você vai ajudar esse incrível herói a encontrar o maior de todos os tesouros: o Santo Graal. E como aventura sem perigo não tem graça, juntos vocês vão ter que andar sobre um trem em movimento, escapar de um zepellin gigante e lutar contra o relógio. Então tire os obstáculos do caminho e vá voando até a loja mais próxima. Você não vai querer ser o último nessa cruzada, vai?

Master System®

AS MIL FACES DE SONIC
Revelamos um segredo pra você barbarizar neste jogo
pág. 42

JOYSTICKS
Nossos pilotos testam as opções do mercado nacional pág. 22

LANÇAMENTOS
Mônica chega aos videogames pág. 26

GAME CASSETADAS
O lado engraçado do videogame
pág. 58

SUPER MARIO

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	OTIMO

AÇÃO GAMES

START

Em dezembro do ano passado, pintava nas bancas a primeira revista brasileira de videogames. Era a AÇÃO GAMES, uma edição especial de A Semana em Ação, da Editora Abril. A publicação foi um sucesso tão grande que aqui estamos nós, na Editora Azul, com uma revista independente e mensal. E tudo graças a você, leitor, que elegeu AÇÃO GAMES como a sua revista número 1, a líder nacional de vendas em sua área. Pra comemorar a data, estamos lançando a seção Game Cassetadas — um espaço que mostra o lado engraçado dos games. Outro presentão é a hiperdica do jogo *Sonic, the Hedgehog*, um macete chocante pra você pintar e bordar. É isso aí, moçada: Feliz Natal, Ano Novo e férias (com muito videogme, claro!).

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais

TEC TOY

CARTAS

MEGA IMPORTADO

Meu Mega Drive, que é importado, só funciona em preto-e-branco. O problema é do console ou dos cartuchos?

LEANDRO B. WEGNER
Pérola, PR

É do console, Leandro. Seu Mega deve usar o sistema de cores NTSC, que não é "compreendido" pelos aparelhos de TV brasileiros — que usam o sistema Pal-M. Para resolver o problema, você tem as seguintes opções: primeira: verifique se a sua televisão não tem uma chavinha para a mudança de sistema Pal-M para NTSC. Se tiver, basta colocá-la na posição NTSC. Segunda: se você tiver um videocassete que também trabalhe com os dois sistemas, ligue os cabos do Mega nas entradas de audio e vídeo do videocassete, ligando-o normalmente à TV — como se fosse assistir a uma fita. Selecione o canal auxiliar do vídeo e ligue o Mega. Procedendo desta maneira, você fará com que o videocassete funcione como um aparelho de transcodificação do NTSC para o Pal-M. Terceira opção: compre um transcodificador para o seu videogame ou mande convertê-lo pra Pal-M.

NÃO FUNCIONA

Meu primo comprou um cartucho dos *Simpsons*, mas ele não está funcionando no console, que é Top Game 9000. Já no Family Computer do meu vizinho o jogo funcionou. O que está acontecendo?

SÉRGIO LINDAU
Areado, MG

Aparentemente, Sérgio, não há motivo para que o game não funcione. Verifique se a entrada para chartuchos do seu console não está com alguma sujeira ou se o problema não é mau contato no encaixe. Se em suas investigações você não encontrar algum desses motivos, volte à loja em que você comprou o cartucho e peça para o vendedor trocá-lo. Leve também seu videogame para poder testar o novo cartucho na hora.

SUPER MARIO

Sou fã dos games deste personagem, mas não entendi direito algumas coisas sobre o game *Super Mario World*. Este novo cartucho serve no Phantom? Quanto níveis tem? Ele já chegou ao Brasil?

FABIANO C.F. LEAL
Rio de Janeiro, RJ

Super Mario World *é uma aventura inédita do bigodudo, disponível por enquanto apenas para os consoles de 16 bits da Nintendo (Super NES e Super Famicom). Este novo cartucho não serve nos videogames de 8 bits, como o seu Phantom. Mas já ouvimos fofocas de que a Nintendo estaria trabalhando numa versão do game para 8 bits. Nada oficial, por enquanto.* Super Mario World *já está disponível em algumas locadoras brasileiras e tem mais de 90 fases. É um game animal.*

TROCA-TROCA

Tenho um cartucho do *Batman* para o Mega Drive japonês. Para poder usá-lo no Mega nacional, preciso tirar a placa do game e colocá-la na caixa de um cartucho nacional. Será que com esse vaivém posso danificar os cartuchos?

MARCELO MINSON
Leme, SP

Sem dúvida, Marcelo. A caixa do cartucho existe justamente para proteger a placa contra a poeira, a gordura e o suor das mãos. Manuseando este material a toda hora, você pode oxidar os contatos metálicos da placa ou até mesmo romper um ponto de solda, o que danificaria o jogo. Não sei se você sabe, mas alguns cartuchos importados cabem no Mega nacional. Basta você remover, com muito cuidado, as pontas de plástico da boca de encaixe do console. Tirando essas pontas, o bocal ficará com um formato mais arredondado, permitindo a entrada de alguns cartuchos importados. Se isso não resolver o seu problema, procure improvisar uma caixa plástica para o seu cartucho ou tente manuseá-lo pelas bordas, com muito cuidado.

GAME BOY

Gostaria de saber quais são os adaptadores para o Game Boy e seus nomes.

TIAGO OLIVEIRA MORITA
Aracaju, SE

A maioria dos acessórios do Game Boy são para iluminar a tela de cristal líquido, que não emite luz. Há uma infinidade de modelos nos Estados Unidos, mas talvez o mais famoso seja o Light Boy, um acessório composto por lente de aumento e luz que permite o uso do aparelho na escuridão. No Brasil, o único acessório fabricado é o Case Boy — uma espécie de bolsa confeccionada sob medida para o aparelho, que permite levá-lo a tiracolo e ainda protege da poeira, gordura e arranhões. Esse acessório já está à venda nas lojas Mesbla, em todo o país.

TURTLEMANÍACOS

Há alguma possibilidade de a Nintendo lançar o game *Tartarugas Ninja* 3 ainda este ano? Também gostaríamos de saber sua opinião sobre um problema que estamos tendo com o cartucho original americano das *Tartarugas 1*: ele não funciona no console Top Game VG 8000. Seria problema do meu videogame ou do adaptador?

JORGE PAULO FERREIRA
Rancharia, SP

Até agora só estamos sabendo de um provável lançamento do terceiro episódio das Tartarugas Ninja *para o Super NES, de 16 bits. Segundo nossas fontes, o jogo já saiu no Japão, mas até o final de outubro (data de fechamento desta edição) não tínhamos mais informações sobre o assun-*

to. Mas fique ligado, pois assim que tivermos alguma notícia nós a daremos para os turtlemaníacos. Quanto a sua segunda pergunta, achamos que o mais provável é que o adaptador esteja com defeito. Arranje um outro acessório desses e faça o teste com o cartucho: se funcionar, o problema era mesmo dele. Senão, o console é que está com algum mistério — não há motivo para que um cartucho original americano não funcione no seu Top Game. As dicas que você pediu para o Tartarugas 1 *virão no SOS games, OK? E Cowabunga! para você também.*

COMPRAS NO PARAGUAI

Até hoje não consegui esclarecer uma dúvida quanto aos videogames comprados no Paraguai. Algumas pessoas falam que estes produtos não são bons, que às vezes vêm com componentes trocados etc. É verdade?
LAURO H. BARBOSA
Divinópolis, MG

Realmente, é preciso ter muito cuidado com produtos comprados no Paraguai, Lauro. Não só os videogames como também outros aparelhos eletrônicos são, muitas vezes, falsificados ou copiados dos originais, porém com uma qualidade bastante inferior. Quando fizer compras naquele país, procure adquirir produtos de marcas conhecidas e evite as falsificações, OK?

COMPATIBILIDADE

Para jogar com os cartuchos de Nintendo americano, Nintendo japonês, Bit System e Phantom System no console Top Game VG 9000, é preciso usar adaptador?
FABRICIO B. COIMBRA
Caetanópolis, MG

Seu videogame tem um bocal para a entrada de cartuchos padrão japonês, que é de 60 pinos. Assim, ele aceita o uso de cartuchos Nintendo padrão japonês sem a necessidade de adaptador. Você precisa usar este acessório, porém, para jogar com os cartuchos Nintendo americano, Bit System e Phantom System.

LEITOR INDECISO

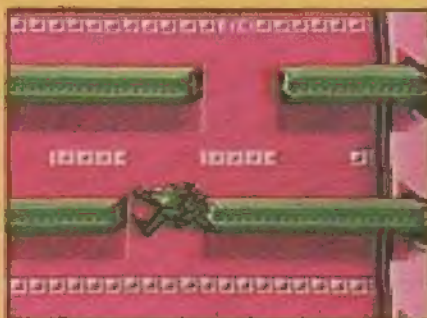
O que eu compro? Um Top Game ou um Master System II?
DENILSON DOS SANTOS
Guaratinguetá, SP

A única forma de ajudarmos na sua escolha é dar informações sobre os dois videogames. O Top Game, da CCE, é um console compatível com o padrão Nintendo 8 bits. Em sua última versão, ele tem uma entrada para cartuchos de 72 pinos e outra para 60 pinos, dispensando o uso de adaptador para usar qualquer jogo Nintendo disponível no mercado. Já o Master System também é um videogame de 8 bits da Sega e só aceita os cartuchos feitos para ele. O Master System II já vem com um jogo embutido na memória e que se chama Alex Kidd in Miracle World. *Aconselhamos você a procurar conhecer bem os dois videogames antes de fazer sua escolha, tá?*

Cartas para **Ação Games** — *Caixa Postal 66254, CEP 05749, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

SPIDER MAN (Mega)

Vocês conhecem algum truque para mudar de fase? Como eu faço para passar da sétima fase? E a combinação das chaves?
FLAVIO R.N. SILVA
São Paulo, SP

Existe um truque para pular de fase, mas é daqueles que implica troca de cartuchos. Aviso: esta operação pode danificar o videogame ou o cartucho. *Coloque o game* Super Mônaco GP *no console, ligue e tire o cartucho com o aparelho ainda ligado. Em seguida, encaixe o* Spider Man *e aperte o Reset. Se o truque deu certo, você vai ver que na tela de opções não tem nada escrito. Aí você tem que mexer no botão Direcional para selecionar os modos normal, hard etc. Aperte o Start, deixe o jogo começar e então aperte novamente o Start junto com os botões A, B e C. Cada vez que você fizer isto, pulará uma fase. Para passar pelo King Pin, você precisa dar voadoras na cabeça dele. Mas não se esqueça de jogar teias na corrente que segura a garota, retardando a sua descida. Já a combinação das chaves, é a própria bomba que pede. Coloque a chave da mesma cor em que está piscando a ogiva.*

BATTLETOADS (Nintendo)

Gostaria de saber se existe algum código ou password para este jogo.
PAULO H.B. BASTOS
Santos, SP

O único truque disponível é o que aumenta para cinco o número de vidas iniciais. Na tela de apresentação, aperte os botões A, B e Direcional para baixo e Start, tudo junto. Se você ouvir um ruído de pancada, deu certo.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Existe outra forma de recarregar as energias no meio do jogo? Pode-se mudar de tartaruga em cada fase?
ALEX C. NASCIMENTO
Rio de Janeiro, RJ

O único jeito de repor energias é mesmo com as (poucas) pizzas. Este game também não permite a troca de tartarugas durante seu desenrolar. Você tem que escolher a que lhe parece melhor e ir com ela até o fim.

AFTER BURNER / ASTRO WARRIOR / THUNDER BLADE (Master)

Como faço para passar da fase 12 do *After Burner*? E para vencer no game *Astro Warrior*? Existe mesmo uma seleção de fases no *Thunder Blade*?
THIAGO M. N. COSTA
Salvador, BA

No primeiro caso, sua melhor defesa é o ataque: destrua logo os mísseis, pois eles são teleguiados e é impossível fugir deles. No Astro Warrior, *ajuda muito usar o Rapid Fire, e quanto ao* Thunder Blade, *infelizmente não existe seleção de fases.*

SHINOBI (Master)

Como eu faço para vencer o primeiro mestre?
VITOR JOÃO GRAMARI
São Paulo, SP

Você precisa ficar pulando o tempo todo e atirando shurikins no olho dele.

MARIO 1 / SIMPSONS / NINJA GAIDEN (Nintendo)

Em *Super Mario 1*, qual é a dica para passar da fase 4-4 antes de acabar o tempo? Por que quando eu chego ao final do primeiro estágio dos *Simpsons*, o chefe não aparece? Tem algum truque para vencer o chefe da fase 5-3 de *Ninja Gaiden*?
FERNANDO V.S. DA SILVA
São Paulo, SP

Se o tempo da fase 4-4 acaba antes de você concluí-la, Fernando, o jeito é pular os inimigos e obstáculos em vez de enfrentá-los. No jogo dos Simpsons, *o primeiro chefe só aparece depois que você tiver pintado todos os objetos roxos. Veja no canto direito do marcador, onde está escrito Goal, o número de objetos que você tem que encontrar. Na AÇÃO GAMES núme-*

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.
mônica
Master System®
"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Felo.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enflentar a Mônica não é blincadeila.
TEC TOY

ro 3 saiu uma estratégia supercompleta para esse game que poderá ajudá-lo. No Ninja Gaiden, *a manha para derrotar esse inimigo é acertá-lo na cabeça. Quando ele pular, passe por baixo e então cutuque-o com espadadas. Repita a operação até vencê-lo.*

YOINOID / CASTLEVANIA 3 (Nintendo)

Gostaria de saber alguns macetes para estes jogos.
GUILHERME B.P. ASSIS
Belo Horizonte, MG

Yo!Noid *é um game que exige muita habilidade, Guilherme, mas você pode contar com a valiosa ajuda dos pergaminhos. Quando você os pega fechados, eles aumentam os seus poderes, e quando abertos, liberam uma espécie de mágica que ajuda a vencer os inimigos. No estágio da comilança de pizzas, jogue pimenta nos pedaços do seu adversário: isso irá atrapalhá-lo. Para o* Castlevania 3, *tem um truque para iniciar o game com dez vidas. Logo no começo do jogo, na tela para a entrada da password, digite apenas as palavras HELP ME, no lugar reservado para o nome.*

SPACE HARRIER 3D (Master)

Comprei este jogo e não entendo por que os personagens ficam tremendo. Será que é de medo?
FÁBIO RIBEIRO COLLARES
Porto Alegre, RS

Você tem bom senso de humor, Fábio, mas desconfiamos que os personagens não estejam tremendo de medo, não. É que com este jogo você precisa usar os óculos 3D — sem eles as imagens parecem tremidas mesmo.

Tento colocar os nove Continues neste jogo, mas não dá certo. O que eu faço?
MARCIO R. FONSECA
Rio de Janeiro, RJ

Quando aparece o Game Over, aperte os botões 2,1,2, 1 e 1, nesta ordem.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Dá para aumentar os pontos antes de chegar ao Castelo Azul?
WILSON J. FREITAS JR.
Maringá, PR

Não dá, Wilson. O único jeito de chegar lá, com toda moral, é pegar todos os sacos de dinheiro.

Tem algum Continue para eu não precisar começar este jogo tudo de novo?
RODRIGO BUENO
Limeira, SP

Se você tiver mais de 400 moedas, aperte os botões Direcional para cima e mais oito vezes o botão 2 na tela do Game Over.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479

SHOTS

Ayrton Senna estará no Super Mônaco GP 2

O que está rolando no Japão

Nosso correspondente na terra dos videogames, o honorável *Angelo Ishi*, acompanhou de perto uma importante visita feita à sede da **Sega,** em Tóquio. No dia 16 de outubro passado, ninguém menos que o nosso tricampeão de F-1, Ayrton Senna, esteve por lá para acertar sua participação num novo game para o **Mega Drive**: *Super Mônaco GP 2*. O game terá o circuito que o piloto construiu no Brasil e conselhos sobre pilotagem gravados com sua própria voz. Nas versões para **Master System** e **Game Gear,** essas dicas aparecerão em legendas. O jogo terá 16 circuitos e será lançado em março do próximo ano no Japão, nos Estados Unidos, na Europa e no Brasil — simultaneamente, é claro. Acelere, Ayrton!

Agora vamos falar de **Super Famicom.** Um game que está dando o que falar no Japão é *Super Tennis World Circuit*, da **Tokin House.** As opções de jogada, o tempo das partidas e até o barulho da bola são iguais ao do tênis de verdade. Você pode escolher entre 64 atletas diferentes e montar um verdadeiro torneio. Pode-se jogar sozinho ou em dupla, com um parceiro ou contra o computador.

Na categoria **Famicom,** o game nota 10 do momento é *Metal Slader Glory*, da **Hal Laboratory.** Ele tem apenas 8 mega de memória e demorou quatro anos para ser desenvolvido. O resultado é um game de ficção científica que pode ser jogado várias vezes sem enjoar. O objetivo é decifrar os segredos do metal slader, uma arma-robô que caiu nas mãos do herói Tadashi.

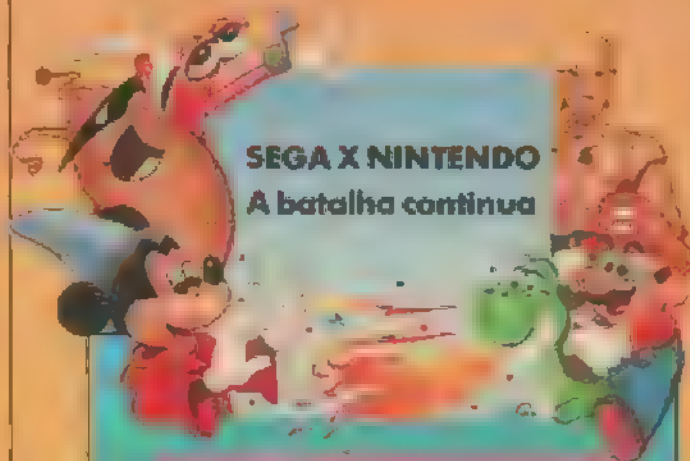
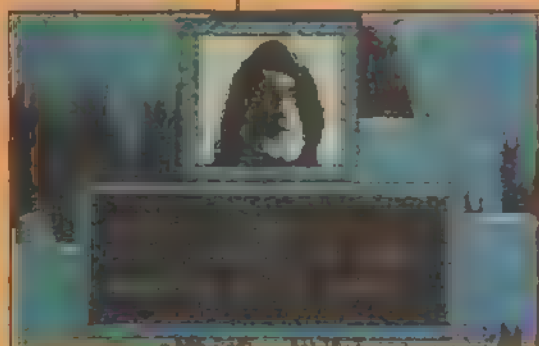
Burai é o nome do game que está fazendo sucesso na categoria **PC Engine.** Cada um dos estágios é jogado com um personagem diferente, até que no estágio final todos se juntam para o último grande desafio. Para os fãs do **Game Boy,** o lance é *Tibimaruko II* da **Takara.** Ele conta a história de uma garotinha bem-humorada que também faz sucesso em desenhos animados japoneses.

★ ★ ★ Ranking Nintendo ★ ★ ★

A briga entre *Super Mario 3* e *Tartarugas Ninja 2* continua quente. Na última pesquisa da revista *Nintendo Power*, com os gamemaníacos americanos, o game *Super Mario 3* reassume a liderança na preferência da moçada. Agora, *Tartarugas Ninja 2* vai para segundo lugar e, em terceiro, surge *Battletoads*, cheio de moral. Agora, fique com os dez jogos mais queridos da Nintendo nos Estados Unidos.

Posição	[illegible]	Há quantos meses está no ranking
1	[illegible]	24
2	[illegible]	11
3	[illegible]	3
4	[illegible]	14
5	[illegible]	11
6	[illegible]	06
7	[illegible]	10
8	[illegible]	12
9	[illegible]	20
10	[illegible]	4

Onda espacial agita os States

Os gamemaníacos americanos estão curtindo alguns de seus bons e velhos heróis espaciais. Diretamente do filme *Star Trek (Jornada nas Estrelas)* chegam aos videogames o Capitão Kirk, Spock e companhia limitada. As aventuras da nave interestelar Enterprise estão no novo game da Konami para **Nintendo 8 bits**, comemorando os 25 anos da série para a TV. Neste episódio de 4 Mega, a nave é sugada para a órbita de um estranho planeta, obrigando a tripulação a explorá-lo e consertar a Enterprise — como no filme, ela vive quebrada.

O Império Contra-Ataca, um dos games espaciais do momento.

Star Wars e *Star Wars — The Empire Strikes Back* são dois novos games para Nintendo 8 bits, produzidos pela JVC, os dois também com 4 Mega. *Star Wars* é a reprodução fiel do primeiro filme da saga *Guerra nas Estrelas*. Gráficos chocantes, ação em todas as direções, batalhas espaciais e corpo a corpo fazem deste game um excelente desafio. Segundo episódio, com a história de *O Império Contra-Ataca*, estréia só em fevereiro, nos EUA. A diferença em relação ao anterior são algumas imagens digitalizadas dos atores do filme, que deixam este game ainda mais hot.

ystem® II.*

NA MEMÓRIA E AGORA DÁ UMA SER DE PRESENTE.

uma Pistola Light Phaser de presente. Assim você de tiro do Master System. Mas seja rápido, porque por tempo limitado.

A fabricante do Mega Drive e do Master System é também uma fera nos arcades

Do correspondente no Japão
Angelo Ishi

SEGA

Fachada do prédio da Sega, em Tóquio

COMO TUDO COMEÇOU

A história da Sega começou com estas máquinas que tocam música

Era uma vez um americano que morava no Japão: David Rosen. Em 1950, ele ganhava a vida fabricando fliperamas e aquelas máquinas que tocam discos nos bares, funcionando com moedas. Mal sabia o sr. Rosen que, 15 anos depois, ele iria associar-se a uma tal de Service Games Co., empresa japonesa de jogos eletrônicos. E assim nasceu a Sega, uma companhia que hoje diverte milhões de pessoas em todo o mundo com seus videogames e arcades.

Estes são alguns gênios que bolam os jogos da empresa

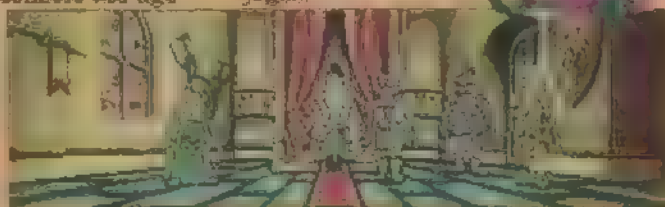
Na Sega do Japão trabalham cerca de 2 200 pessoas, sendo que 580 delas ficam o tempo todo bolando jogos. Existe uma equipe só para imaginar novos games, outra para desenhá-los, outra para fazer o software, som, mecânica e demais partes dos jogos. Estes gênios ficam na sede da empresa, que ocupa dois grandes prédios em Tóquio, a capital do Japão. Uma curiosidade: a Sega manda fabricar seus cartuchos em Taiwan, Coréia e China. É que, nestes paises, os componentes eletrônicos e a mão-de-obra são mais baratos.

Os produtos da Sega são vendidos em 53 paises e rendem um faturamento de 900 milhões de dólares por ano. Além de videogames e cartuchos, a empresa fabrica arcades ultra-radicais. Outra atividade da Sega é a montagem e administração de amusement centers, que poderíamos traduzir como centros de diversão eletrônica. São salões repletos de arcades e jogos, que os japoneses freqüentam para se divertir. Agora, vamos conhecer com mais detalhes cada uma das atividades desta gigante dos videogames.

O game Sonic The Hedgehog (Mega) é considerado um dos maiores sucessos da empresa

VIDEOGAMES

Depois de algumas experiências com outros aparelhos, a Sega lançou o Master System, pra valer, em 1987. No Japão, porém, a carreira deste videogame só durou dois anos. A Sega parou de vender o Master no Japão, segundo sua diretoria, porque os japoneses queriam algo mais sofisticado — e aí nasceu o Mega Drive. O outro motivo é que sua rival, a Nintendo, simplesmente tomou conta do mercado japonês, vendendo 17 milhões de aparelhos (enquanto a Sega vendeu 1,8 milhão). O Master System é hoje mais comercializado no Brasil (450 mil consoles até agora), nos países europeus e também no México, Panamá, Venezuela, Chile e Colômbia. Já foram desenvolvidos 150 jogos para este console até agora, mas no Brasil estão disponíveis cerca de 60 deles.

Com o Mega Drive o papo é bem diferente. A Sega orgulha-se de ter lançado um console de 16 bits já em outubro de 1988, ou seja, dois anos antes da arquiinimiga Nintendo. Até agora foram vendidos 3,65 milhões de Megas em todo o mundo (só nos Estados Unidos existem 1,5 milhão). O mais novo videogame da Sega é o portátil Game Gear, lançado no Japão em outubro de 1990 (a fabricante gosta mesmo de lançar produtos em outubro). Até agora foram vendidas 400 mil unidades do portátil, que tem uma coleção de 21 jogos.

Cenas de Shining in the Darkness, novo game para o Mega Drive do tipo aventura. Nele, o jogador vê as coisas como se fosse o personagem. O objetivo é resgatar o Rei Storm e a Princesa Clea do Reino da Escuridão

ARCADES

Time Traveler: um arcade de imagens holográficas

O R360 é um simulador cuja cabine gira a 360 graus: é de virar a cabeça

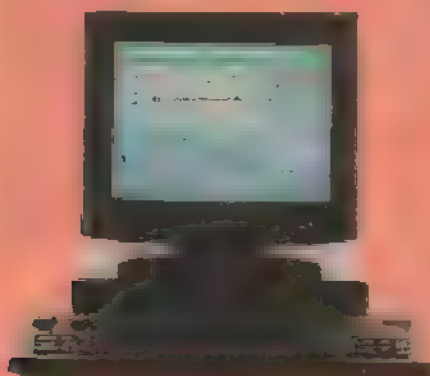
A produção de arcades é outra importante atividade da Sega, que orgulha-se em dominar a tecnologia de 32 bits (a capacidade de processamento destas máquinas). Nessa área, a empresa tem produtos simplesmente radicais, como o R360, um simulador de vôo que faz o jogador girar 360 graus. Ele está literalmente virando a cabeça das pessoas. *G-Loc* e *Rad Mobile* são dois outros arcades de simulação que fazem muito sucesso no Japão.

Agora, chocante mesmo é o *Time Traveler*, primeira máquina de jogos que utiliza imagens holográficas. Cenas de atores reais gravadas em disco laser são reproduzidas em três dimensões dentro do visor deste aparelho muito louco, que dá a sensação de se estar manipulando gente em miniatura. O objetivo é realizar uma viagem no tempo, que vai desde a pré-história ao mais longínquo futuro para resgatar a princesa Kaira.

Todas essas e muitas outras máquinas criadas pela Sega estão

reunidas nos amusement centers (centros de diversão) que existem em várias partes do Japão. A empresa é diretamente responsável por 180 deles e divide com outras empresas a tarefa de cuidar de outros 100, naquele país. Estes centros de diversão são verdadeiros paraísos, onde as pessoas podem passar o dia inteiro jogando com as máquinas hiperavançadas. Já pensou?

Nos centros de diversão, as pessoas passam o dia jogando. É o paraíso

OS NOVOS PROJETOS

Tera Drive: uma mistura de PC com Mega Drive

O ano de 1991 foi de muitas novidades para a Sega. Em maio, ela lançou, junto com a IBM, um produto que mistura computador com videogame: é o Tera Drive, micro PC com um Mega Drive embutido. Uma das vantagens é que ele permite ser usado por duas pessoas ao mesmo tempo.

Uma delas pode jogar seu game predileto, enquanto a outra faz um trabalho de escola, por exemplo. Através de um software chamado Puzzle Construction, o usuário deste equipamento pode até criar um game usando sua imaginação.

Outro fato que agitou muito o mundo dos videogames foi o anúncio do lançamento do Mega CD, um acessório para o Mega Drive que utiliza jogos gravados em Compact Disc Laser. O aparelho começa a ser oficialmente vendido agora, em dezembro, no Japão.

Com o software Puzzle Construction, você faz o seu game

Entre seus primeiros jogos está *Wakusei Woodstock*, game com seis extraterrestres — um mais doido que o outro — que formam uma banda. A Sega classificou este jogo como uma aventura musical, feita para tirar o máximo proveito dos recursos do equipamento e popularizá-lo, é claro.

Wakusei Woodstock é um game musical em CD

Outros títulos que estão sendo lançados este mês em CD: *Lunar, The Silver Star*, game de ação com qualidade gráfica de desenho animado;

Em Lunar, The Silver Star o que surpreende são os gráficos

Tenka Fubu é um jogo da era medieval japonesa

Em Ernest Evans, o personagem movimenta-se com grande realismo

Tenka Fubu, baseado na época em que o Japão tinha feudos, príncipes e castelos; e *Ernest Evans*, outro game de ação em que o forte são os movimentos do personagem.

TCHAU.

N GUÉM CONSEGUE DETER.

dar ainda mais emoção.
Tem até computadores onde Sonic ganha anéis que dão pontos, escudos protetores, velocidade extra e até vidas.
Sonic é demais. Nem você nem seu Mega Drive jamais viram nada tão rápido e alucinante. E nem vão ver, se você continuar aí parado.

É SUPER. É DA TEC TOY.

Joysticks

O joystick é o [illegible]

	[illegible]	POWERTRON	MANCHE PROFISSIONAL
TIPO	Manche	Manche	Manche
FABRICANTE	Dynacom	Still	Quick Shot — produto importado pel Tec Toy
MODELOS	• compatível com Phantom System, Hi Top Game, Top Game • compatível com Bit System e Nintendo	• compatível com Atari/Gemini/VG 2800 • compatível com Master System • compatível com Phantom/Top Game	Só para o Master System
CARACTERÍSTICAS	Formato anatômico, ventosas aderentes, botões de comando no manche e na base, Turbo, almofadas para não escorregar, entrada para fone	Formato anatômico, ventosas aderentes, não tem comandos Start/Select	Formato anatômico, ventosas aderentes, seletor de Turbo na própri empunhadura, almofadas plásticas para não escorregar
RESPOSTAS	• boa resposta nos comandos para cima e para baixo • apresenta dificuldade na diagonal	O curso do manche é mais longo, por isso a resposta é um pouco mais lenta	Resposta lenta
INDICAÇÕES	• bom para jogos de ação. O Turbo facilita bastante • sensível demais para jogos de pilotagem	Não é bom para jogos de pilotagem	Melhor para jogos de ação
COMENTÁRIOS	"Os botões de comando não estão identificados com letras ou números. É preciso ligar os dois Turbos para não perder tempo achando o certo." *IOIÔ*	"O joystick é um pouco duro. Isso dificulta a movimentação." *MARCELO*	"É bom para controlar, ma não responde bem. O Turbo falha às veze em jogos de aventura." *RICARDO*

V[illegible] impossível. Chegar [illegible] chefão da última [illegible] uma conf[illegible] [illegible] que [illegible] [illegible] único [illegible] joystick. Você depende dele para mos[illegible] sua habilidade e [illegible] diante de infernais perigos.

Mas será que o controle que acompanha seu console [illegible] o [illegible] quado ao seu estilo de jogo? Não esfole demais seus dedos. [illegible] vários modelos que são vendidos separadamente [illegible] joysticks originais de outros consoles que podem [illegible] conectados [illegible].

Os pilotos [illegible] testaram os controles nacionais [illegible] importados que estão disponíveis em lojas [illegible] locado[illegible] [illegible] Ioiô, Marcelo, [illegible] Rodrigo analisaram o desempenho dos joysticks em jogos de ação, aventura e pilotagem. Confira [illegible] resultados.

CONTROLE REMOTO	ASA	ARCADE PROFISSIONAL	COMPETITION
Remoto	Asa	Arcade	Manche
Quick Shot — produto importado pela Tec Toy	Quick Shot — produto importado pela Tec Toy	Quick Shot — produto importado pela Tec Toy	Dynacom
Compatível com o Master System	Só para Master System	Só para Master System	Compatível com o Master System
Formato anatômico, controle remoto com alcance de 5 metros, seletor para um ou dois jogadores, Turbo, quatro pilhas alcalinas	Formato anatômico, Turbo, botão Direcional com oito movimentos diferentes	Alavanca e botões iguais ao de fliperama, Turbo, ventosas aderentes, seletor para um ou dois jogadores, cabos compridos	Formato pouco anatômico, botões de comandos separados, ventosas removíveis
Boa resposta, mas se o joystick não estiver bem direcionado o sensor não capta os comandos	Resposta rápida	Ótima. Sua resposta é bem rápida	Lenta
• bom para jogos de ação, luta e pilotagem • fraco para jogos de esportes	• ótimo para jogos de aeronaves • bom para jogos de ação • estranho para jogos de aventura	Bom para todos os jogos	Melhor para jogos de aventura
"Dois jogadores podem participar ao mesmo tempo de um game para um jogador. Isso pode ajudar ou atrapalhar, depende dos jogadores. No geral, o joystick é ótimo, supera os jogos." *RODRIGO*	"Muito bom. É anatômico, mas para mãos grandes é um pouco desconfortável." *CHRISTIAN* "Não se pode usar Turbo em jogos de carros." *RICARDO*	"Tem controles muito fáceis de usar. É ótimo para todos os jogos, sem exceção." *CHRISTIAN* "Uma beleza." *IOIÔ* "Parece que você está no fliperama." *RODRIGO*	"O joystick é muito duro. Isso dificulta o controle e a resposta do jogo." *MARCELO*

PARA PILOTAR O SEU JOYSTICK

Se você fica com calos, bolhas ou muito suor nas mãos enquanto joga, experimente esta luva especial para pilotos de videogame. Ela é feita de tecido flexível e não atrapalha os movimentos. Informações e pedidos pelo telefone (011) 832-6294.

TROCA-TROCA DE JOYSTICKS

Alguns videogames possuem joysticks compatíveis com consoles de outros fabricantes. Neste quadro, você vai se ligar nas principais características de cada modelo e nas combinações possíveis com outros aparelhos. Quem sabe se não é uma troca de joystick que está faltando para você ficar ainda mais fera?

MEGA DRIVE

Com suas formas arredondadas, o joystick do Mega encaixa-se confortavelmente nas mãos. Seus botões — cinco, ao todo — são bem colocados e dão respostas rápidas. Infelizmente, não é compatível com nenhum outro console.

PHANTOM SYSTEM

Tem um formato idêntico ao do Mega Drive, que é bastante anatômico. O botão de Start/Pause fica bem pertinho dos botões A e B, o que pode ser bom para alguns jogadores — facilitando o uso durante o jogo — e ruim para outros — na hora da afobação, pode-se apertá-lo sem querer. Não tem função Turbo e é compatível com os consoles Dynavision III, Hi Top Game e Top Game.

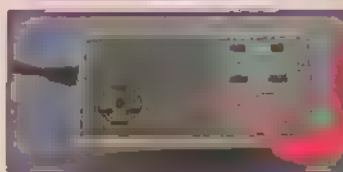
Dynavision III
Hi Top Game
Top Game

HI TOP GAME

É o segundo modelo de joystick do videogame da Milmar. Tem formato mais anatômico que o anterior e incorpora a função Turbo, que o outro não tinha. Serve para Phantom, Dynavision e Top Game.

Phantom
Dynavision
Top Game

BIT SYSTEM

Parecido com o joystick do videogame Nintendo americano, porém com um defeitinho. É que o fio sai da lateral do controle, atrapalhando o jogador ao segurá-lo. Incorpora as funções Turbo, Start e Select e é compatível apenas com o console Nintendo americano.

Nintendo

DYNAVISION III

Dos joysticks que acompanham os videogames, este é o único no estilo manche. É também o mais cheio de baratos, como almofadinhas de plástico para a mão não escorregar, saída para fones de ouvido e botões A e B em duas posições: no manche e na base (para o caso de você usá-lo como um joystick comum). Só que o botão Turbo fica na parte de baixo e para usá-lo você tem que virar o acessório de ponta-cabeça. Compatível com consoles Phantom, Top Game e Hi Top Game.

Phantom
Top Game
Hi Top Game

TOP GAME

Esse é o terceiro modelo de joystick que a CCE lança para o seu videogame padrão Nintendo. O controle, que passa a integrar os consoles Top Game a partir deste final de ano, tem formas arredondadas e as funções Start/Pause, Select e Turbo. Compatível com os consoles Top Game anteriores, Phantom, Hi Top Game e Dynavision.

Phantom
Hi Top Game
Dynavision

MASTER SYSTEM

É o mais simples de todos os joysticks, pois não incorpora as funções Start e Select (que estão no console). Também não tem botão Turbo ou Auto-Fire nem é compatível com outros consoles.

QUICK SHOT, O JOYSTICK PRO

A linha de joysticks Quick Shot é exportada dos Estados Unidos para o mundo inteiro. A Bondwell, fabricante destes acessórios radicais, já vendeu mais de 25 milhões de unidades. Pra alegria geral da galera, não são apenas os videogames Master System que possuem o privilégio de usá-los: a Bondwell fabrica também modelos compatíveis com Atari, Amiga, MSX e Amstrad. Nestas outras versões, porém, os joysticks não estão sendo regularmente importados pelo Brasil.

Qual é o seu jogo preferido?

[illegible] ranking [illegible] novembro.

TOP TEN / NOVEMBRO 91

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Battletoads	Nintendo
2	Streets of Rage	Mega Drive
3	Little Mermaid	Nintendo
4	Sonic	Mega Drive
5	Decapattack	Mega Drive
6	Ninja Gaiden 3	Nintendo
7	Ghouls and Ghosts	Master System
8	Lakers vs. Celtics	Mega Drive
9	Alex Kid in Miracle World	Master System
10	Phantasy Star	Master System

fonte: Locadoras de São Paulo

[illegible] console [illegible] dados pessoais. [illegible] de escrever o nome [illegible]

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- ☑ MASTER SYSTEM
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ GAME BOY
- ☐ SUPER NES
- ☐ COMPATIVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO: Alex Kidd in Miracle World

Nome:

Endereço:

Bairro: Centro — CEP: 98600

Cidade: TRÊS PASSOS — Est.: RS

Data: — DDD: 0 — Telefone:

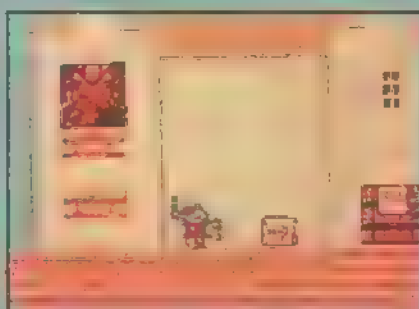
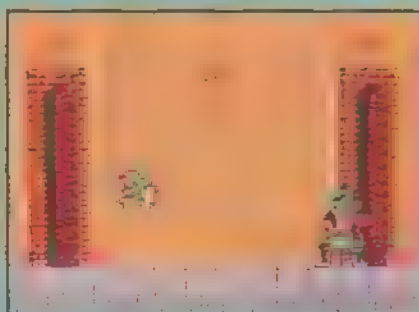
LANÇAMENTOS NACIONAIS — MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

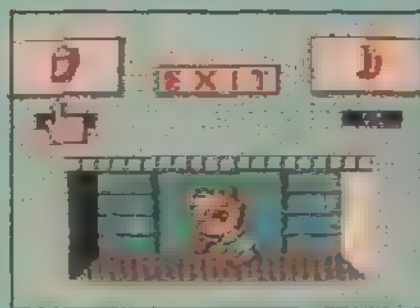
Mônica virou videogame. Depois de um ano de trabalho, a Tec Toy lança o primeiro cartucho com um personagem brasileiro.

Em sua primeira aventura, a baixinha dentuça não divide a briga com ninguém.

Mônica vai enfrentar, sozinha, um exército de monstros comandado pelo Capitão Feio.

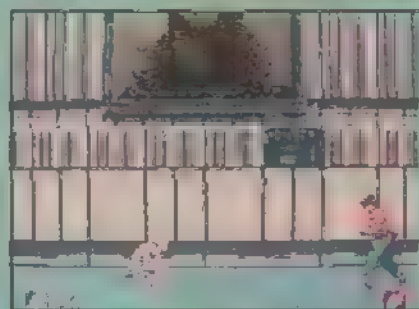
O rei da sujeira quer deixar o mundo sujo e poluído. Seus aliados armaram um ataque surpresa e infestaram o mundo. Para vencer os sujos e o dragão Cospe Fogo, o braço direito do Capitão Feio, a garota conta com seu inseparável coelhinho Sansão. Se fracassar, Mônica vira um monstro de sujeira.

Nas portas com interrogação, Mônica compra mágicas. Mas atenção: no final de cada fase essa porta esconde o vilão

Há três tipos de lojas que vendem botas, armaduras, escudos e mágicas

No meio do caminho, Mônica pode parar um pouquinho para tomar uma vitamina na lanchonete ou tomar um banho no hotel

THE SECRET OF SHINOBI

Depois da versão do Mega Drive, chega para o Master a continuação da saga de Shinobi.

Conhecido lá fora como *Shadow Dancer, The Secret of Shinobi* traz mais uma aventura de Joe Musashi. E uma novidade. Agora ele tem um companheiro: um pastor alemão branco treinado para liquidar com qualquer adversário.

Os fãs de ninja não podem perder essa. O game garante muita diversão e desafio.

Para o ninja dar um salto mais alto, aperte o botão 2 e o Direcional para cima

Pra chamar o cão, fique agachado e aperte o botão 1 até a imagem dele aparecer no canto da tela. Aperte de novo para o cão atacar.

INDIANA JONES

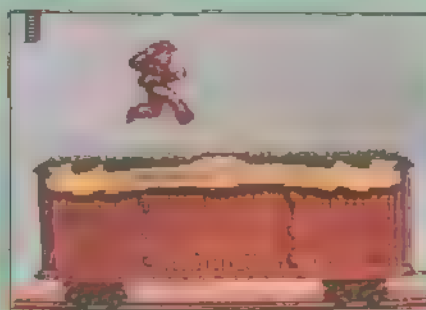
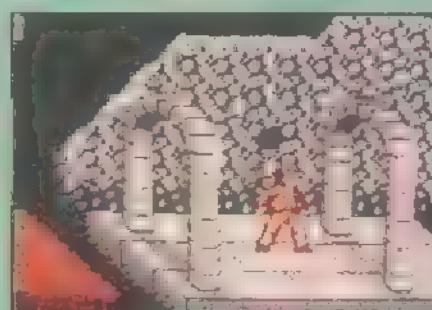
E A ÚLTIMA CRUZADA

Armado de coragem e chicote, o arqueólogo sai em busca de um tesouro sagrado: o Santo Graal.

Indiana Jones passa por seis desafios. Deve atravessar cavernas, andar sobre um trem em movimento, escapar de um dirigível, lutar contra o relógio.

Seu pai é ferido e sua única esperança é pegar o Cálice Sagrado a tempo de evitar sua morte.

O game não segue a história do filme, mas o pai de Indiana aparece no final. No início da aventura, Indy mais se parece com o Tarzan, pela quantidade de cipós que ele tem que pegar. Mas o maior defeito do jogo e não ter sons, so ruidos.

Não desperdice créditos do chicote; Indiana pode usá-lo para saltar

Na cena do trem, os animais do circo não podem ser mortos. Pule por cima deles.

Nas catacumbas, Indiana Jones deve encontrar o escudo do cavaleiro do Graal

ini Só
anho.

cheios de aventuras, com várias fases de jogo e um monte de sons incríveis. E como tudo isso cabe no seu bolso, você joga onde quiser. Não é o máximo?

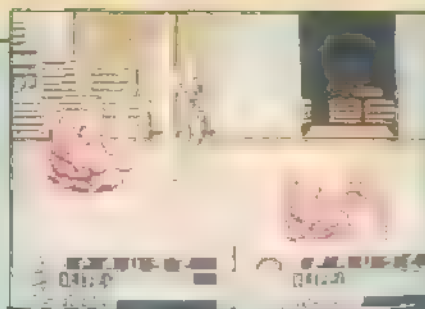
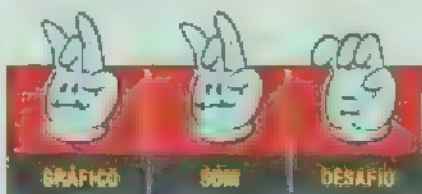
O máximo em Mini Game

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MEGA DRIVE

ALIEN STORM

A Tec Toy lança em janeiro a versão para o Mega deste arcade famoso. Em *Alien Storm*, alienígenas invadem a Terra e só três pessoas podem salvá-la: um homem, uma mulher e um robô.

Cada um deles tem um estilo especial de ataque. Escolha aquele que mais se aproxima de seu espírito de luta. Há poucas espécies de alienígenas, mas eles são em número considerável.

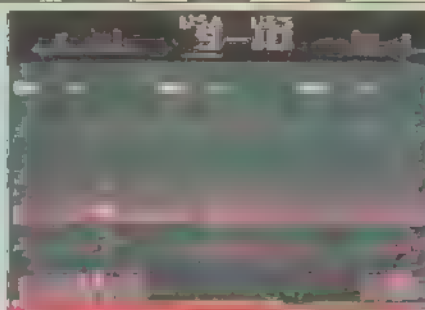
O cartucho reúne cenas de alta velocidade, tiros e ação; mas os gráficos poderiam ser melhores. As telas mais elaboradas estão nas fases de bônus.

Quando sua energia chega a zero, sua arma perde poder. Use-a como um porrete

Não use seu ataque especial quando seu medidor de energia estiver baixo. Ele reduz suas forças

Para pegar energia nas fases de bônus, mire sua arma sobre as recompensas e puxe-as para o rodapé da tela

SUPER VOLLEYBALL

Chega a primeira versão do vôlei para o Mega Drive. Atacantes e levantadores de oito países esperam suas coordenadas. Enfrente o computador ou chame a turma para organizar um grande campeonato.

Cortadas, bloqueios e saques são movimentos que podem ser bem explorados, mas os gráficos acabam com a graça do jogo. *Super Volleyball* parece mais um cartucho de Master, porque não é 3D. É divertido no começo, mas a perspectiva bidimensional torna o jogo repetitivo e fácil. Vamos ver se o Mega ganha uma versão mais decente deste esporte que conquistou a garotada brasileira.

Saque "Viagem ao Fundo do Mar": mantenha o Direcional apertado no sentido da rede. . .

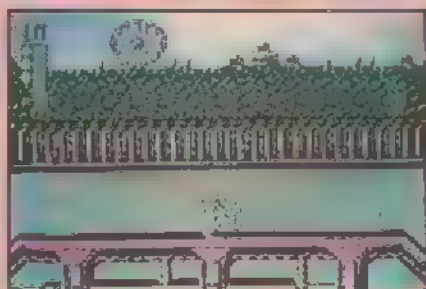
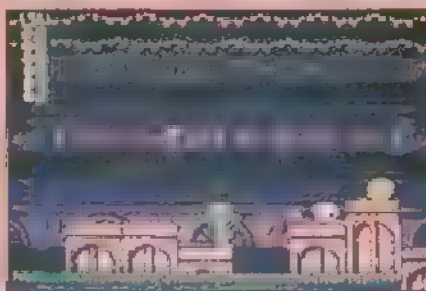
. . . aperte o botão A uma vez para soltar a bola e outra vez quando estiver vermelha

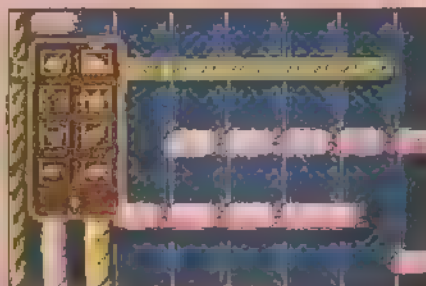
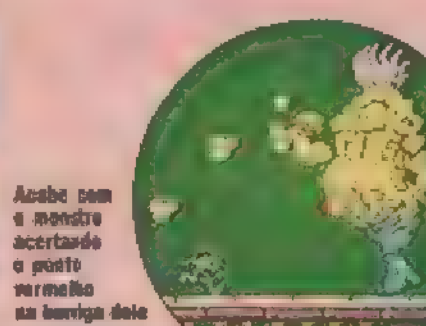
Invente novos saques e cortadas. Teste várias combinações com os botões para encontrar jogadas diferentes.

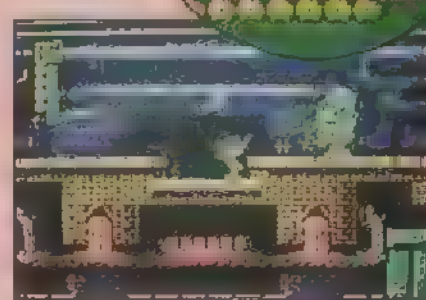
O OUVIDO DE MESTRES
O verdadeiro Mestre está sempre com todos os sentidos ligados: tato, visão e audição.
O Mestre Júlio C. Cláudio dá a sua dica sobre o Ninja Gaiden III*.
"Fique sempre muito atento ao chão.em certas horas, ele pode ser a sua única saída. Coloque o joystick para baixo e aperte o botão de pulo no momento em que o chão ficar fino. Na fase 3, para matar os dois monstrengos, só um deve ser atingido (para identificá-lo, fique de olho no nível de energia do seu inimigo). Muito cuidado, eles atiram e trocam de lugar sem parar".
Para ficar mais atento, use o Dynavision 3. Com ele, você entra dentro do jogo, pois o fone de ouvido estéreo deixa você com o som dos Mestres.
TECNOLOGIA S/A

LANÇAMENTOS NACIONAIS - NINTENDO

TOTALLY RAD

Totalmente Radical. Neste supergame você é um adolescente californiano descolado que sai em missão de salvamento de uma amiga. Suas armas são os poderes mágicos ganhos de um mago em um parque de diversões. Você pode se transformar em águia, peixe ou leão, de acordo com a necessidade de cada fase do jogo. Para isso, aperte Start e use o Direcional, localizando a magia a ser utilizada. Aperte o botão B, volte para a ação e torne a digitar o botão B. Prepare-se para um jogo chocante e cheio de emoções.

Na forma de águia, você passa mais rápido pela primeira fase e destrói o monstro. Voe batendo asas, com o botão B

Chegue perto das bolas para elas caírem e você exterminá-las

Quando no fim da vida, recupere energia usando a magia dos corações. O cheio restabelece toda sua energia, mas lhe extrai quatro barras de magia

Para voltar a ser menino, dê Start, coloque a seta na extrema direita superior do segundo quadro e continue a operação da magia

Acabe com o monstro acertando o ponto vermelho na barriga dele

Fique no canto direito do degrau de baixo, para se proteger e detonar o monstro CDF

HARLEM GLOBETROTTERS

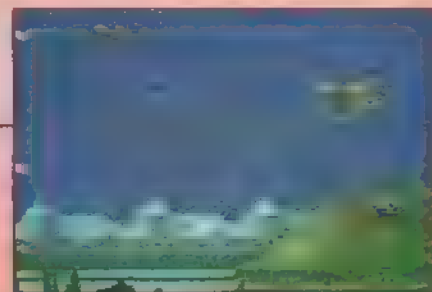
Jogos de esporte nunca foram ponto alto do sistema Nintendo. De todo jeito, dá para se divertir, sozinho ou com um camarada, numa disputa de basquete com os Harlen Globetrotters. Eles são o mais famoso time de basquete profissional dos EUA. Pode-se escolher as equipes e coordenar uma pequena variedade de jogadas. O inconveniente é que a imagem, às vezes, perde um pouco a definição pelo excesso de informação simultânea na tela.

Para tirar a bola do adversário, chegue perto e pressione os botões A e B

No início do jogo, você diz se quer ou não jogar com os terríveis Globetrotters

SILKWORM

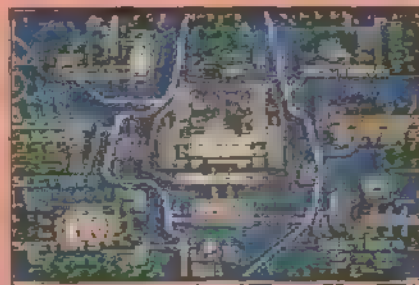
Jogo de guerra emocionante, cheio de ação. Você pode jogar sozinho ou com um parceiro e escolher entre usar o helicóptero ou o tanque. Muito tiro e destreza levarão você a enfrentar e derrotar as supermáquinas de guerra do fim de cada fase. *Silkworm* é um jogo muito divertido e não precisa de estratégias mirabolantes. Perfeito para quem não tem paciência com decorebas.

Se você for jogar sozinho, escolha o helicóptero. Ele é mais poderoso e tem maior mobilidade

Acabe com os tanques antes de eles atingirem o solo

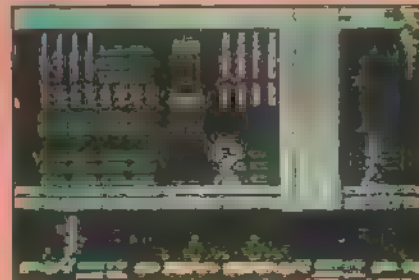
Pegue o campo de força que está no chão e atropele o helicóptero grande. Se não precisar deles, estoure-os. Todos os inimigos na tela se desintegrarão

Acerte o ponto vermelho no supertanque e desvie dos tiros

LANÇAMENTOS NACIONAIS - NINTENDO

Mais um jogo de aventura de primeira. O herói usa bumerangues, que podem se multiplicar, para acabar com a raça de agentes inimigos e armamentos ultra-sofisticados em sua missão de destruir um maligno computador vilão. Ande por cenários bem variados e cheios de plataformas e escadas. Se você sofre de vertigem, tome cuidado.

Para começar, o mais fácil é o setor 3

Desça a primeira escada do setor 3 e pegue a armadura. Ela o protegerá na dura batalha

Apertando o Pause, aparecerá a tela de opção no alto do vídeo. Selecione aumento de energia ou bomba, de acordo com sua necessidade

Pegue com seu aliado um cartão que vai ajudá-lo a desarmar o computador

GUN DEC

O jogo começa com o agente secreto dirigindo *em alta velocidade*, atirando em tudo que vê pela frente e recolhendo moedas. Logo depois, esse game se transforma em algo muito parecido com o *Batman*. Você vai perambular por construções e atirar nos inimigos — feiticeiros e lutadores orientais que também habitam os subterrâneos.

Abaixe-se o máximo para desviar dos tiros

Ande o mais rápido possível. As vigas nesse etapa estão caindo aos pedaços

Use o revólver para destruir o vilão no final da primeira fase, atirando sem parar e desviando das vigas

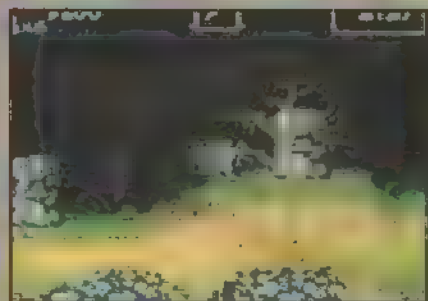
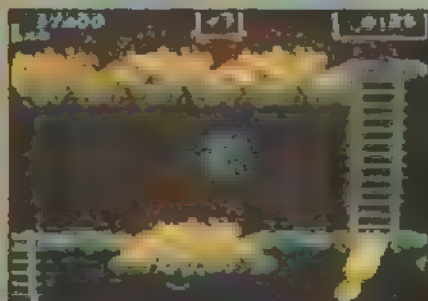
Cuidado com as chamas. Elas não são enfeites e queimam de verdade

shopping VIDEO
LIGUE JÁ
PABX (021) 390-7100
(ATENDIMENTO 24 HORAS)
DDG (DDD GRÁTIS)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631
• ATENDIMENTO 24 HORAS
• ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CREDITO PELO TELEFONE
• VIDEOGAMES - CARTUCHOS
• PISTOLAS - ACESSORIOS
• ESTOJOS - EXPOSITORES
DOUBLE DRAGON II
HEAVY BARREL
CADA Cr$ 39.900
AGORA VOCÊ ENCONTRA OS PRODUTOS VENDIDOS PELO SHOPPING VÍDEO NO BARRASHOPPING NA VÍDEO IN LOJA 106 - NÍVEL LAGOA
6 TÍTULOS A SUA ESCOLHA POR Cr$ 199.000 À VISTA
1 CUPON PARA VOCÊ ENVIE HOJE MESMO
CARTUCHO - VIDEO GAME
CD - ACESSÓRIOS
GAME - GEAR
GAME - BOY
NINTENDO - MEGADRIVE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Nome do Cartão:
Número do Cartão:
Validade Até: Mês: Ano:
Titular do Cartão: Nome: Valor:
DDD: Fone:
PRONTA ENTREGA RIO I
PRONTA ENTREGA RIO II

LANÇAMENTOS

INTERNACIONAIS — SUPER NINTENDO

SUPER GHOULS AND GHOSTS

Este é um jogo da Capcom que [illegible] grande sucesso para [illegible] Master System e Mega Drive. Na versão para o Super NES, a história e objetivo são iguais: na Idade Média, o rei Arthur luta para salvar seu reino e a princesa do domínio de Loki, um enorme demônio. Mas, no visual, música e sofisticação, o jogo do Super NES dá um banho nos anteriores. Na introdução do jogo aparece o castelo de Arthur, em zoom, antecipando com suspense o rapto da princesa. Os efeitos de rotação e escala são esbanjados nas fases do jogo, que [illegible] visual incrível. Novos [illegible], aliás, [illegible] desafios surgem neste game: são terremotos, ondas gigantescas e avalanches que podem arrastar Arthur pra muito longe. Vale a pena conferir.

Na primeira fase, tremores criam pequenos montinhos no terreno e atrapalham muito a vida de Arthur

Para ultrapassar estes tornos de lava, a manha é usar o salto duplo. Aperte duas vezes seguidas o botão de pulo

Para detonar com o pássaro, atire na cabeça e fique colocado a uma certa distância. O bicho de repente estica o pescoção e você pode dançar

Na passagem pelo mar, você só pode saltar os obstáculos pulando fora da jangada. Espere a onda atingir o ponto mais alto e salte

Na fase das torres, não perca tempo pegando dinheiro [illegible]. Os morcegos [illegible] [illegible] difícil livrar-se deles

ULTRAMAN

As mais novas gerações de gamemaníacos talvez não conheçam Ultraman, um antigo herói de seriados japoneses para a TV. Nos filmes, a personagem sempre tinha de enfrentar um gigantesco monstro que ameaçava a segurança do país. [illegible] o game *nada* mais é do que uma fiel reprodução dos desafios de Ultraman, que luta com dez inimigos enormes. O jogador tem um tempo determinado para botar o adversário a nocaute, podendo usar uma grande variação de golpes. Os cenários não são [illegible] muito elaborados, e a música também não é o ponto forte do jogo. Mas *Ultraman* interessa pela diversidade de movimentos praticada pelos personagens. Para quem gosta de pancada pura, este é um game onde se pode buscar combinações de golpes cada vez mais eficientes e tempos cada vez menores para derrubar os inimigos.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Uma das melhores técnicas para aproximar-se do inimigo, sem ser atingido, é dar cambalhotas

Com este bicho esquisito, o que mais funciona são golpes de karatê

Especial Top Secret

Você não sabe como Sonic é poderoso. O porco-espinho vira pedra, mola, argola e outros bichos. Luta com inimigos pra lá de esquisitos e viaja por lugares absurdos. É isso aí. Com a nossa superdica, o jogo do Sonic pira do jeito que você quiser.

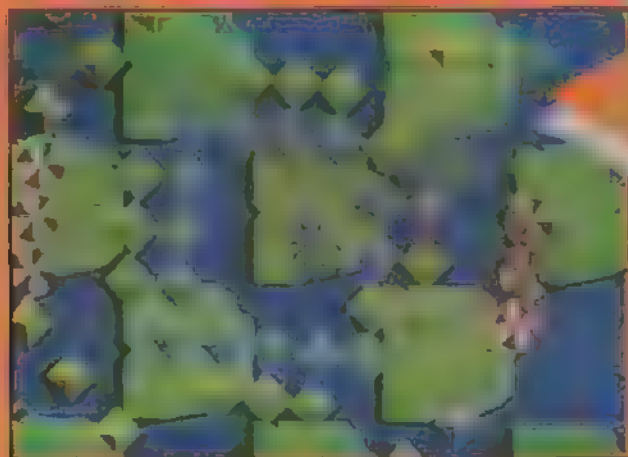
Pilotos:
Heinar Maracy Gonçalves
Tony de Marco

Veja o que você deve fazer para acessar o edit mode (modo de edição) do *Sonic*.

Durante a tela de apresentação, pressione esta seqüência: para cima, botão C, para baixo, C, esquerda, C, direita, Start, e deixe o botão A apertado.

Se você fez tudo direitinho, vai ouvir um som característico, e a primeira tela do jogo terá uma pequena diferença. No canto superior esquerdo da tela, a palavra Score vai aparecer sem a vogal "e" e várias coordenadas com letras e números.

Aí use os botões para transformar o Sonic e criar novos cenários:

botão A — mostra as formas que o Sonic pode ter em cada fase
botão B — seleciona a forma do Sonic
botão C — copia a forma que você escolheu

COMO O SONIC VEIO PARAR AQUI...
DE ONDE VEIO ESTE VILÃO?
DÁ PARA IMAGINAR QUANTO O SONIC PODE GANHAR?
UMA CARA ALEGRE PARA ANIMAR A TELA
VOCÊ JÁ PASSOU POR ESTA TELA?

MEGA DRIVE

TOP SECRET

THE SECRET OF SHINOBI

Para treinar em todas as fases, aperte os botões A, B e C ao mesmo tempo e Start durante a tela de apresentação.

Você pode ganhar até 200 mil pontos depois de enfrentar cada vilão. Acerte o boss até sobrar duas chamas de força. Agora, tente se safar das investidas dele, sem atingi-lo até os últimos dois segundos finais. Aí, lance uma ninjitsu e o computador vai lhe recompensar com 200 mil pontos.

SHADOW BLASTERS

Existe um jeito mais fácil para eliminar Ashura, o inimigo final deste jogo. É só ficar rodando constantemente e atacá-lo sempre que tiver chance. Você também vai levar chumbo, é claro, mas com habilidade, dá pra vencer numa boa.

JAMES POND

Na primeira missão deste jogo há uma warp zone para a sexta. Abra todas as gaiolas de lagostas, abra a saída e volte para a esquerda. Um pouco antes do final da tela pressione o Direcional para baixo e você encontrará a passagem.

GOLDEN AXE

Para escolher fases, selecione as opções arcade mode e 1 jogador. Aperte o Direcional para a diagonal esquerda inferior. Quando qualquer personagem estiver na divisão da palma da mão e do dedo mínimo, aperte os botões A, B e Start juntos. Se você procedeu da maneira correta, vai aparecer o número 1 no canto superior esquerdo da tela. Com o Direcional para cima ou para baixo, escolha a fase que quiser.

ALBERTO S.M. CARDOSO
Limeira, SP

CYBERBALL

Aí vão três passwords para você começar o jogo com os Playoffs e $ 999 000:

Round 1 — 6ZBB B5P5 IF51
Round 2 — 6DBB B5P5 IFGX
Round 3 — 6UBB B5P5 IFLI

FINAL ZONE

Aí vai uma estratégia para eliminar o chefão do último estágio. Primeiro, você deve selecionar a arma Ray Gun como principal e a Vulcan Cannon como secundária. Assim que o inimigo aparecer, você tem quatro segundos para danificá-lo ao máximo antes que ele pare de girar. Neste momento use a Ray Gun, que é a mais forte. Quando ele parar de girar, caia fora e esconda-se atrás de uma das paredes. Posicione-se num dos cantos da tela e ataque-o com a Ray Gun. Quando ele chegar muito perto, pule para o outro canto e repita a mesma operação.

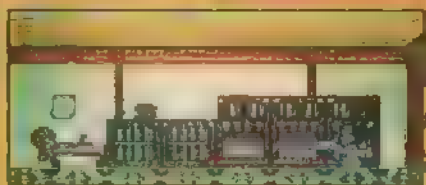
MICKEY MOUSE

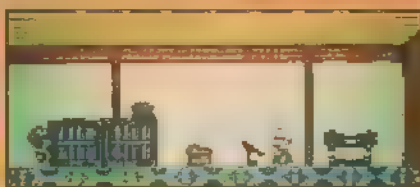
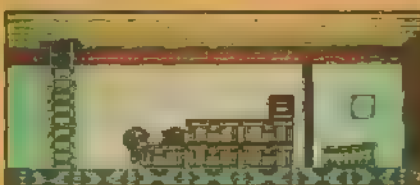
Existem áreas escondidas na floresta que contêm presentes e bônus. Uma delas está logo na primeira fase, no buraco após a segunda plataforma. Pule no buraco e caia na primeira passagem à esquerda. Faça o Mickey passar pela parede — que é falsa — e você encontrará os itens.

MASTER SYSTEM

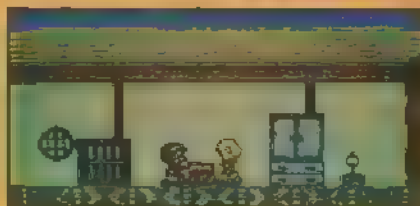
Nesta aventura Alex Kidd deve achar um mapa, pular de asa-delta, atravessar florestas e subornar guardas, para jogar fliperama. Nosso piloto Ricardo Samezama de Souza dá as dicas para você não perder tempo e pegar o fliperama aberto

Quinto Andar

O pai de Alex vai lhe dar um mapa falso. Saia e entre de novo para receber o pedaço verdadeiro

Alex precisa de um livro, mas só Barbara, que tem uma sala no Segundo Andar, sabe o nome do livro. Depois de saber o nome, John lhe dará o livro que esconde um outro pedaço do mapa

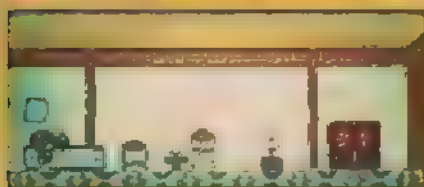
Quarto Andar

Para que James apareça, primeiro você vai precisar passar pelo teste da Mary, no Quarto Andar. Aí, James vai lhe dar um pedaço do mapa todo destruído. Não encoste no mapa. Pegue primeiro o restaurador de papel com Rockwell, no Primeiro Andar

Não desça pela escada da direita para não levar o tenlar tombo. Saia pela outra escada e pegue a chave que está no andar de cima para poder abrir o cofre

Terceiro Andar

Neste andar, você precisa consertar o relógio. Para consertá-lo, você precisa do guia que está no Quarto Andar e da escada que está no Primeiro Andar. Com o relógio consertado, você ganha outra parte do mapa

Respondendo corretamente às perguntas, Mary lhe dará outro pedaço do mapa. Siga a seqüência das perguntas:
1 - 3, 2 - 3, 3 - 2, 4 - 1, 5 - 2, 6 - 1, 7 - 1, 8 - 3, 9 - 1, 10 - 3

Segundo Andar

Não pegue a armadura. Ela é muito pesada para Alex

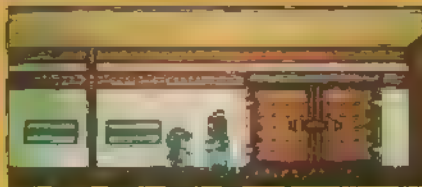
Não use o computador para Alex não levar um baita choque

Barbara lhe dirá o nome do livro que John deverá entregar para Alex

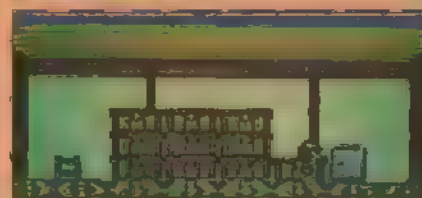
Você vai encontrar esses dois personagens entre 30 e 45 minutos. Entre três vezes na sala e eles lhe entregarão um pedaço do mapa

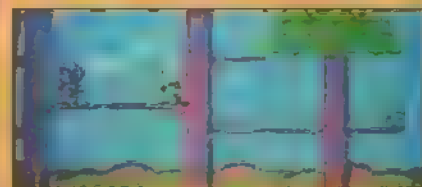
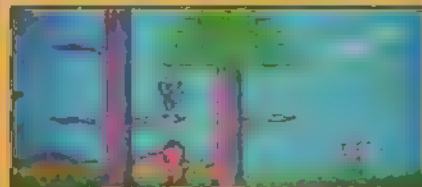
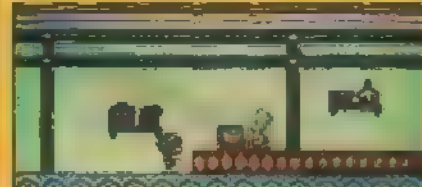
Primeiro Andar

Olhe dentro do caldeirão. Você vai encontrar uma escada. Ela será útil para você consertar o relógio do Terceiro Andar e limpar o letreiro do Sexto Andar. Dentro do vaso, uma surpresa: outro pedaço do mapa

Acerte o nome de todas elas para ganhar outro pedaço do mapa. A seqüência é: Linda, Betty, Janet, Cindy, Susie e Kate

Você se encontrará Rockwell depois de 30 minutos após a ligação que você fez para ele. Ele lhe dará o restaurador de papel para poder pegar o pedaço do mapa que está com James

Bob, o porteiro, não vai deixar você passar. Não insista

Sexto Andar

Você precisa abrir o cofre com a chave que está no Quinto Andar para poder pegar a asa-delta e fugir do castelo

Depois de conseguir as oito partes do mapa, vá para uma das varandas deste andar e pule com sua asa-delta

Pegue todas as moedas. Você vai precisar delas

Depois do rio, vá por cima

Na loja de antiguidades, compre um Backscratcher

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

BLACK BELT

WONDER BOY

GOLVELLIUS

THUNDER BLADE

THE SECRET OF SHINOBI

SPACE HARRIER

ULTIMA IV

STRIDER é o máximo: são 8 mega de memória que vão duplicar a emoção e a aventura no seu Mega Drive. Não é à toa que ele ganhou os prêmios 'Best Video Game of the Year' e 'Best Graphics in a Video Game' da revista Eletronic Gaming Monthly nos Estados Unidos. Nessa história, você é um agente especial bem no meio do território russo, designado para exterminar os ditadores maldosos que querem dominar o mundo. Entre muitos socos e pontapés, você vai atravessar fortalezas, montanhas da Sibéria e selvas perigosas, enfrentando andróides, cachorros assassinos e até amazonas!! Então prepare-se, porque além de músculos você vai precisar de muita cabeça para vencer essa aventura inesquecível.

MEGA DRIVE

STRIDER TEM 8 MEGA DE MEMÓRIA. OS INIMIGOS VÃO LEMBRAR DA MEGA SURRA PRO RESTO DA VIDA.

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

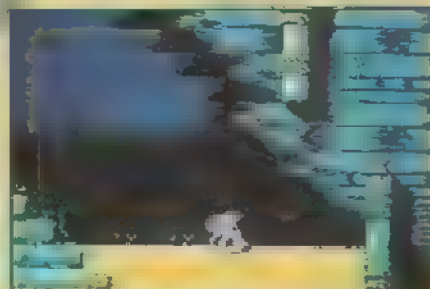
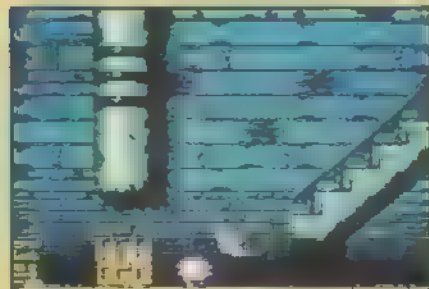
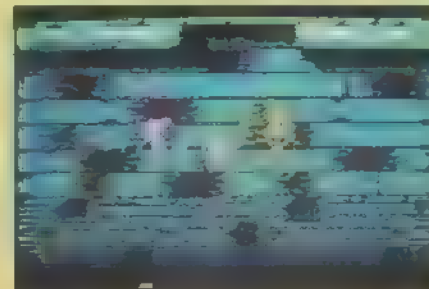
THE LITTLE MERMAID™

SEA OF CORAL

Sobre esta pedra, existe um item escondido. Usando a cauda da sereia, fuce toda a área até aparecer um cachimbinho. Ele dá pontos

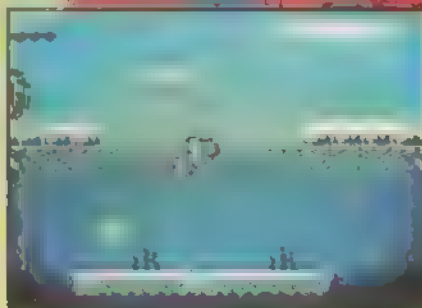
Nesta parte, há várias aberturas na rocha. Jogue peixinhos para dentro das cavidades e surgirão presentes escondidos — como o garfo, que também dá pontos

O chefe desta fase é um mal-encarado tubarão. Para vencê-lo, basta aprisionar os peixes que nadam ali por perto e jogá-los contra o vilão

SUNKEN SHIP

Sempre que encontrar um banco de areia como este, vasculhe-o com a cauda. Neste aqui, tem uma concha escondida que será muito útil para dar um chega pra lá nos peixes

Se você der uma "rabada" no barril, ele tombará, rolará escada abaixo e acabará batendo na arca. Mas este golpe só tem efeito se Ariel estiver com força suficiente, certo?

Para vencer as moréias, a estratégia é jogar conquistas de caranguejo nelas

SEA OF ICE

Fique esperto: nestas aberturas no gelo também há prêmios

Para passar com a concha para o outro lado (aceite este conselho, você vai precisar), jogue-a sobre a plataforma de gelo, pule para o lado direito e pegue novamente a concha

O chefe desta fase é um leão-marinho, que quando chega perto da borda da plataforma, pode ser acertado com croquetes de peixes. Experimente

UNDERSEA VOLCANO

Ao passar perto dos bancos de areia com dois olhinhos atentos, cuidado: estes olhos são de um peixão escondido que está louco para fazer NHOC em Ariel

Você pode afastar as pedras, abrindo caminho para pegar o vidinha lá embaixo

Você chegou a outro temível chefe. Os canhões do navio afundado soltam peixes: pegue-os, faça bolhinhas com eles e jogue-os contra o cavalo-marinho

URSULA'S CASTLE

Nos labirintos do castelo, entre nas bocas. Elas o levarão para outros lugares. É neste vaivém que você encontrará as coisas

É no castelo que mora a vilã Ursula. Quando topar com ela, use o velho truque da bolha. Seu ponto vulnerável é a cabeça

Antes de chegar ao final, há mais um encontro com Ursula. Ela pode ser derrotada com a mesma tática, mas desta vez sua resistência será maior. Jogue um maremoto de bolhas em cima dela pra ver se a malvada resiste ou não

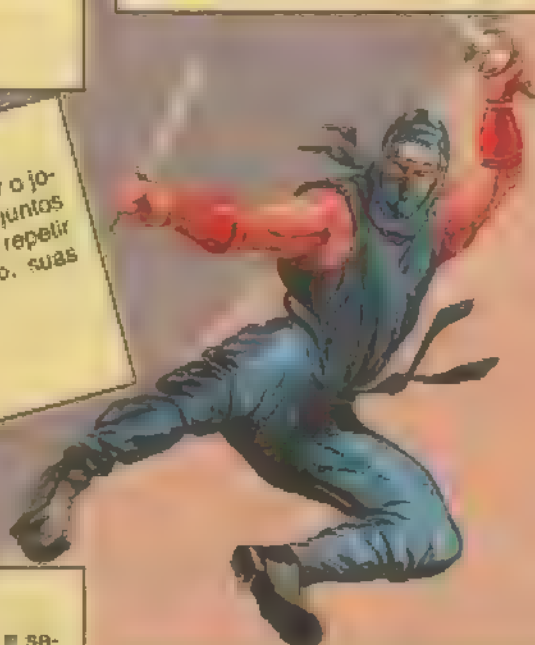
Enfim, sós. Ariel cumpre sua missão, derrota Ursula, e volta à terra onde conheceu seu príncipe. E os dois vivem felizes para sempre

TIGER HELI

Para conseguir o Continue, aperte os botões A e B, juntos, até o jogo reiniciar. Os comandos devem ser dados na tela do Game Over e só funcionam para os cartuchos padrão japonês.

UBIRATAN MUNIZ DA SILVA
Brasília, DF

Nos cartuchos padrão japonês, é possível começar o jogo com oito vidas. Em qualquer momento, aperte juntos os botões Start e Direcional para a direita. Se você repetir este comando também em qualquer tela do jogo, suas energias serão recarregadas.

RICARDO SAMEZIMA DE SOUZA
JONATHAS ALVES DA SILVA
São Paulo, SP

SUPER PITFALL

Se você quiser faturar umas vidinhas extras, faça o seguinte: ao encontrar um sapo sozinho, elimine-o com um tiro e volte para trás na tela, até aquele pedaço onde você encontrou o sapo, desaparecer. Em seguida, vá de novo para frente e você verá o sapo lá de novo. Repita esta operação até ganhar uma vida.

SUPER MARIO 2

Achei um truquinho neste jogo. Na tela 3-1, jogue seu personagem na cachoeira e você achará uma porta. Entre, pegue a poção e jogue-a em cima do vaso. Você vai sair na fase 5-1.

ROBSON FELIX DA SILVA
São Paulo, SP

ABADOX

Aí vai um truque para seleção de fases que funciona nos cartuchos originais americanos. Na tela de apresentação, aperte o Start. Com este comando, aparecerá uma tela com as informações de copyright do game (Licensed by Nintendo etc.). Agora, dê a seqüência de comandos esquerda, para cima, direita, para baixo, para cima, direita, esquerda e para baixo. Surgirá uma tela especial para seleção de estágio.

GAUNTLET

Use estes códigos para o último nível do jogo:
Deusa: HHP-F00-W64
Mago: HPH-600-WC0

JACKIE CHAN

Nos cartuchos originais americanos, há um truque para fazer a seleção de fase. Durante a tela de apresentação, aperte para cima, para cima, para baixo, para baixo, para cima, para baixo, B e A no controle 2.

SUPER MARIO 3

Além das P-Wings encontradas normalmente durante o jogo, existem outras que poderão ser pegas, desde que Mario colete um certo número de moedas em determinadas fases. Veja na tabelinha as fases em que isso acontece e quantas moedas é preciso pegar. Em outras fases, seu prêmio será uma âncora que serve para brecar aquele navio que fica mudando de lugar no mapa dos mundos e atrapalha sua vida.

Mundo	Moedas	Item
2-2	30	Âncora
4-2	22	Âncora
6-7	78	Âncora

Portáteis

Lançamentos e dicas para os joguinhos que você leva para qualquer lugar

Game Boy

Bart Simpson's Escape from the Camp Deadly

Depois dos fliperamas e consoles Nintendo 8 bits, é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o terrível Bart Simpson. Recém-lançado nos States, este game tem uma história completamente diferente das outras versões. Bart e Lisa são enviados para uma colônia de férias, onde nem tudo é diversão: aliás, não é mesmo. Os esportes praticados lá são do tipo hard: escaladas em montanhas, captura de bandeira e outras coisinhas leves. A colônia mais parece um campo de concentração nazista, e ainda tem uns monitores muito pentelhos. Bart e Lisa resolvem fugir deste inferno, e aí começam as aventuras. O garoto conta com os famosos superpulos, um bumerangue e... cusparadas (pega leve, Bart...). Dica: Lisa aparece em alguns momentos do jogo para ajudar Bart. Não jogue o bumerangue ou cusparadas em direção a ela senão dá galho.

TOP SECRET

Nemesis

Algumas naves alienígenas (geralmente as grandes) têm muito poder de fogo. Faça de tudo para não deixá-las encurralar você num canto, se não é beijinho, beijinho, tchau, tchau.

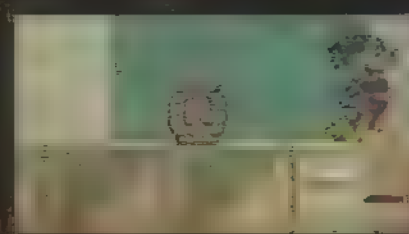
Paperboy

Um dos obstáculos que você encontra nas ruas são cachorros. Cuidado: [illegible] na frente de algumas, você pode tomar uma corrida de um Totó mais invocado. No estágio de [illegible] você vai faturar uns pontinhos extras.

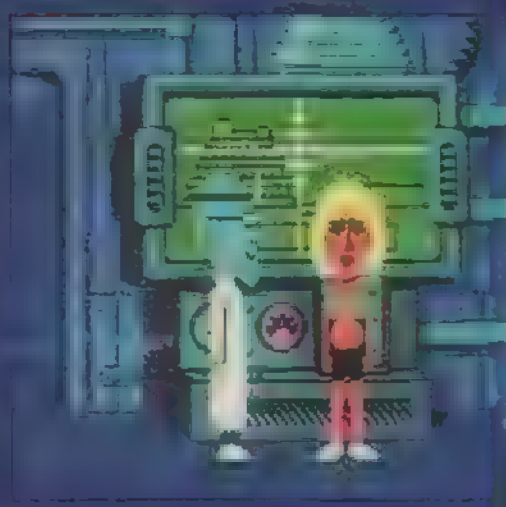
Castlevania

O castelo de Drácula tem poucas passagens secretas. Um dos melhores momentos para encontrá-las é enquanto você está subindo ou descendo uma [illegible]: atire-se contra as paredes e veja se encontra alguma.

Game Gear

PC

Maniac Mansion

MANIAC MANSION

Neste jogo da Lucas Film, que também tem uma versão para os videogames Nintendo, você vai se aventurar numa casa muito louca. Seu objetivo é resgatar Sandy, a namorada do herói Dave, que foi raptada pelo destrambelhado dentista Dr. Tentáculo. Acontece que um meteoro caiu ao lado da casa, e tudo lá ficou muito esquisito. Antes de resgatar Sandy, portanto, é preciso desligar o gerador de força da mansão para que ela não exploda. Além de Dave, você comandará mais dois personagens à sua escolha. Michael, o fotógrafo, e Bernard, o estudante. Os dois são boas opções para chegar mais facilmente ao final desta "adventure". Game padrão VGA, que requer o uso de placa de som.

PC

TOP SECRET

KINGS OF THE BEACH

O melhor atacante é Randy Stocklos, e na defesa o mais fera é Finjin Smith. Lembre-se de escalá-los para as partidas mais difíceis. Password para o último jogo: SUNDEVIL.

THEIR FINEST HOUR

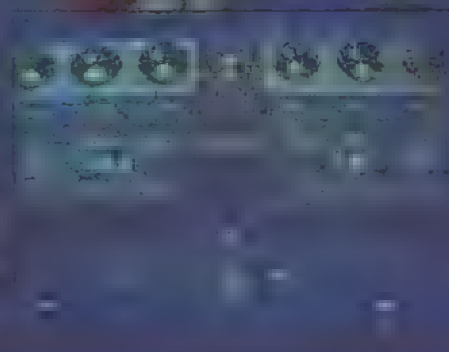
Não tenha a moral de começar logo pelas missões. O melhor é treinar até ficar preparado para encarar este jogo.

LAKERS VS. CELTICS

Ao jogar o torneio com o time dos Celtics, não inicie a partida com o jogador Kann Abdul Jabbah. É que, se jogar desde o começo, o atleta cansa-se facilmente. Só coloque Jabbah no time depois da metade do primeiro quarto.

DICAS DE V. SCHULTZ

[illegible]

Estamos no século 21. Nova Iorque foi invadida por seres alienígenas, e cabe a você combatê-los a bordo de sua nave intergaláctica. Neste jogo de oito fases, da Compile, feito para rodar em MSX 2.0, é fundamental a boa escolha de armas. No final de cada estágio, existe um chefe muito ferrado para enfrentar — ele enche a tela de bombas, tiros e raios laser. Este game tem três discos: o número 0 é o de demonstração; o 1 tem as quatro primeiras fases; e o 2 contém o restante. Dica: para acessar qualquer fase, coloque o disco 2 no micro. Com a tecla Select pressionada, escolha uma das fases utilizando as setas. Caso tenha escolhido uma das primeiras, troque o disco antes de confirmar.

THE TREASURE OF USAS

O tesouro de USAS foi espalhado em cinco mundos e deve ser recuperado pelos agentes Wit e Cles. Neste jogo tipo aventura, assinado pela Konami e com 25 fases, o objetivo é apanhar símbolos para abrir o selo sagrado que existe em cada fase. Mas cuidado: através das portas escondem-se chefes animais. Se você tiver um joystick de Master System ou Mega Drive, use-o para conseguir melhores resultados. Agora, umas das senhas pra ajudar: MOHENJO DARO — leva ao castelo de mármore; JUBA RUINS — vai direto ao palácio das águas.

COLABORAÇÃO: TADEU L. PEREIRA
São Paulo - SP

TOP SECRET

MSX

VENON STRIKES BACK

Estes são os códigos que você deve usar nos teletransportadores: Mayhem, Walkyr, Transmogrify, Petals of Doom. Eles devem ser digitados na opção password antes de iniciar o jogo.

CLEBER R. MARIANO
São Paulo - SP

ZANAC 2

Para ganhar 99 vidas, aperte todos os botões da parte superior do teclado. Haverá uma pausa; então, aperte o STOP e o jogo recomeçará. Para ir direto ao nível 11, aperte os comandos ESC, TAB, CONTROL, SHIFT, CAPS-LOCK. Os dois códigos podem ser usados ao mesmo tempo, fazendo você começar do nível 11, com 99 vidas.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Diagramadores: Celso da Silva Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Ely Ana Menso Bastos, João Ailton O. de Andrade Revisão - Suzete Shimpei Fotografia - Ivan Carneiro Ilustrações - Silvio Vitorino, Spacca, Speto! William J. Tardelli Consultores - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Iolo, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Tadeu Cerqueira Pereira Texto - Carlos Eduardo Miranda, Déborah Peleias Correspondente internacional - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassiik
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudio Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Monica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Fabbe O Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fabio Cabral
Abril Press-Gerente: Judel Baron
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Lúcia de Lima Dona Casseti

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7886, Caixa Postal 66254, CEP 05389 Telex (011) 83178 Fax (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S 1533334 - CEP 22290, tel. 546-8282, Telex: (021) 36890, Fax (021) 36890. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista, dezembro 91. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio do seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

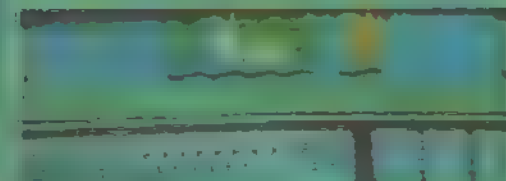
ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Compare sua melhor marca com as destes feras.

BMX

Super Pitfall

RECORDES NINTENDO

Jogo	Pontos	Nome
1942	999 950	Caio de Marchi, SP
Astyanax	1 226 200	Bernardo B. Borghetti, DF
BMX	151 950	Rodrigo M. Rodrigues, SP
Cobra Triangle	317 050	Alessandro Duarte Maia, SP
Double Dragon 2	999 990	Jean Pierre Ferrari, SC
Ninja Gaiden 2	999 990	Francisco F. G. Rodrigues, SP
Ninja Gaiden 3	999 990	Francisco F. G. Rodrigues, SP
Popeye	57 360	Paulo Renato da S. Peixoto, PE
Super Mario 3	9 999 990	Marcelo P. Sambudio, SP
Super Pitfall	9 999 500	Walter Malheus Filho, SP

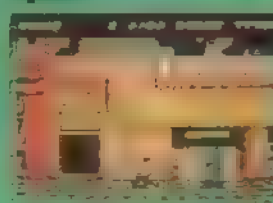
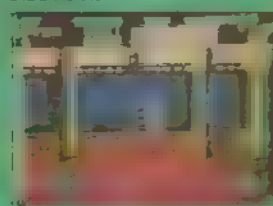
Super Mario 3

1942

RECORDES MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Nome
After Burner	17 071 400	Rogério H. Aizawa, SP
Black Belt	9 999 900	Rogério H. Aizawa, SP
Castle of Illusion	999 990	Francisco N. Lima Cruz, PE
	999 990	Rodrigo S. do Santos, SP
Galaxy Force	367 000	Lucio José da S. Freire Jr, BA
Kenseiden	9 999 900	Carlos P. Figueiroa, SP
Moonwalker	999 990	Carlos Henrique Machado, SP
	999 990	Vladimir Novell, SP
Rambo	97 850	Julio Cesar Claudio, SP
Shooting Galery	43 000	Eduardo G. Bertoldi, RS
	99 900	Daniel Gomes de Souza, SP
Vigilante	99 900	Equipe Death-ly Game, SC
	99 900	Julio Cesar Claudio, SP
	99 900	Rodrigo S. dos Santos, SP

Moonwalker

Vigilante

Black Belt

OVER

RECORDES MEGA DRIVE

Jogo	Pontos	Jogador
Burning Force	881 180	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Buster Douglas	2 292 840	Elias A. A. Júnior, RJ
D.J.Boy	4 114 000	Fernando M. Paiva, MG
Fantasia	996 800	João L.F. Júnior, SP
Inspector X	782 600	João L.F. Júnior, SP
Midnight Resistance	11 987 200	Daniel R. Delzan, SC
Moonwalker	1 177 300	Daniel R. Pessôa, PE
Phelios	1 738 760	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Sonic	9 999 990	A&L Games, PB
	9 999 990	André Motta Polli, SP
Shadow Dancer	2 054 400	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Strider	406 050	Elias A. A. Júnior, RJ
Super Hang On	99 301 220	José Carlos Aires, SP
Sword of Sodan	255 000	João L.F. Júnior, SP
Tetris	25 419	Paulo Dantas de P. Júnior, DF
Zoom	999 990	Sérgio Ricardo de Assis, SP

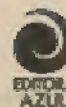
Sonic

Fantasia

Sword of Sodan

Super Hang On

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e constraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777 — São Paulo, SP.

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril Abripress

Rio de Janeiro
r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s 1533 34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1640 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990 5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris, Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720 801. CEP 90060. Fone: (0512) 23-9526, Porto Alegre - RS, (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

GAME CASSETADAS

Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

O bicho-preguiça mais lento do planeta

Seu objetivo é derrotar o terrível Desper Tador. Para isso, procure as pílulas de tranqüilizantes escondidas nas árvores. No primeiro estágio — que dura aproximadamente seis dias — Sonoc precisa tomar conta de duas tartarugas. Cuidado para nenhuma delas escapar. Ele adora dar uma cochilada depois do almoço. Não durma sem o protetor de ouvidos. O Desper Tador pode atacar a qualquer momento.

SUPER MARIA

A Nintendo, de Portugal, acaba de lançar a versão feminina do Super Mario. Os personagens são bastante semelhantes, já que a Super Maria tem tanto buço que até parece um bigodão.

A aventura se passa na Bacalhoândia. Com seus tamancos saltadores, Super Maria pre[illegible]sará encontrar o Cálice d[illegible]nho do Porto Sagrado. No ter[illegible]ceiro estágio, use o lápis que carrega atrás da orelha para acabar com o ataque de latas de azeite assassinas. Deixe sua espingarda sempre carregada de azeitonas. Ela será muito útil no final do jogo.

CHEGARAM OS CARTUCHOS EM PORTUGUÊS

Dois cartuchos bastante famosos serão adaptados para o português. No lugar de Michael Jackson e seu Moonwalker, será lançado Conceição, estrelado por Cauby Peixoto. Outra novidade será Maguila Punch-Out. Os cenários vão de ringues de boxe até o programa *Aqui Agora*. A tela final é emocionante. Ao derrotar os adversários, com a ajuda de Gil Gomes e Wagner Montes, Maguila faz uma série de agradecimentos ao açougueiro, ao padeiro e ao frentista do posto perto de sua casa.

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

PROGAMES
"O MUNDO DOS GAMES"
FRANCHISING
COMPRA VENDA TROCA
ASSESSORIA TÉCNICA
LOCAÇÃO
INSTALAÇÕES
VENDA P/ TODO O BRASIL
NEOGEO
NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
A PROGAMES escancara suas portas para o NATAL 91! E de portas abertas tudo fica mais fácil! A locação, a venda, a compra... até o "FRANCHISING" que você sempre sonhou. No Natal deste ano, bata na porta certa, bata na porta da PROGAMES. Deixe detonar em você essa idéia que já contagiou o mundo inteiro.
Quem foi o primeiro... na certa sabe mais! Instalamos sua loja, treinamos suas feras e garantimos o retorno de seu investimento. PROGAMES, de São Paulo para todo o Brasil... Um selo de garantia para todas as gerações. Venha saber porque somos a Número Um!
MATRIZ
Tels.: 831.0444
831.5787 - 261.7935
R. Pio XI, 656
CEP 05060
LAPA
Tel.: 261.7935
R. Albion, 65
2º andar - CEP 05077
TATUAPÉ
Tel.: 941.9957
R. Serra do Japi, 766
CEP 03309
PERDIZES
Tel.: 826.9460
R. Paraguassu, 334
CEP 05006
FREGUESIA DO Ó
Tel.: 256.8692
Av. Paula Ferreira, 242
CEP 02916
MOEMA
Tel.: 61.4391
Av. Rouxinol, 1007
CEP 04516
SANTANA
Tel.: 950.6329
R. Voluntários da Pátria, 3229
CEP 02401
GUARULHOS
Tel.: 209.0971
Av. Paulo Faccini, 525
1º andar - CEP 07110
SANTO ANDRÉ
Tel.: 440.9398
R. Padre Manoel de Paiva, 120 - CEP 09070
SÃO CAETANO
Tel.: 441.9429
R. Amazonas, 898
CEP 09520
BELO HORIZONTE (SAVASSI)
Tel.: (031) 225.8125
Av. Contorno, 6233
CEP 30110
PAMPULHA
Tel.: (031) 488.1644
Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224
Lj. 5 - CEP 31270
BRAGANÇA PAULISTA
Tel.: 433.0998
Praça Raul Leme, 296
CEP 12900
BRASÍLIA
Tel.: (061) 274.3011
SCLN 313 - Bloco E
Loja 64 - CEP 70766
CAMPO GRANDE
Tel.: (067) 624.5334
R. Pedro Celestino, 1717
CEP 79100
RIBEIRÃO PRETO
Tel.: (016) 635.2322
R. Rui Barbosa, 806
CEP 14015
RIO DE JANEIRO
Tel.: (021) 264.8336
R. Major Ávila, 242
Lj. F - Tijuca
CEP 20511
SALVADOR
Tel.: (071) 336.5682
R. Araujo Pinho, 66
CEP 40140
VITÓRIA
Tel.: (027) 225.0639
R. Aleixo Neto, 1490
Lj. 1 - Praia do Canto
CEP 29050
SEJA VOCÊ O PRÓXIMO!